

24. 3. 2004

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

Rec'd PCT/PTO 07 MAR 2005

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日  
Date of Application: 2003年 3月28日

出願番号  
Application Number: 特願2003-092957  
[ST. 10/C]: [JP2003-092957]

出願人  
Applicant(s): コナミ株式会社

REC'D 21 MAY 2004

WIPO

PCT

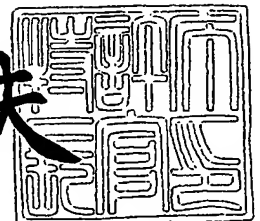
CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2004年 4月30日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今井康夫



BEST AVAILABLE COPY

出証番号 出証特2004-3037189

【書類名】 特許願

【整理番号】 P1846

【提出日】 平成15年 3月28日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63H 1/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社  
内

【氏名】 鳥山 亮介

【発明者】

【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社  
内

【氏名】 林 良治

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100091443

【弁理士】

【氏名又は名称】 西浦 ▲嗣▼晴

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 076991

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0113432

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置、遠隔制御走行玩具及び遊戯盤

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遠隔制御信号を出力する遠隔制御装置と、

1つの前輪と2つの後輪を有して前記遠隔制御信号により遠隔制御される電動モータを備えた遠隔制御走行玩具と、

走行面上を前記遠隔制御走行玩具が走行する遊戯盤とを備えた遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置であって、

前記遠隔制御走行玩具の前記2つの後輪の直径寸法が異なることを特徴とする遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 2】 前記遠隔制御装置は、通常で速度で電動モータを回転させる信号を出力する際に操作されるスイッチと、前記通常で速度よりも速い速度で前記電動モータを回転させる加速信号を出力する際に操作される加速スイッチとを備えている請求項 1 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 3】 前記遠隔制御走行玩具は、

前記電動モータと該電動モータに接続される1以上のバッテリーが車体に搭載され、

前記1以上のバッテリーはその長軸が、前記車体の前後方向に延びる車体の中心線と交差するように横置き配置された構造を有することを特徴とする請求項 1 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 4】 前記遠隔制御走行玩具は、

前記2つの後輪の間に前記電動モータが配置され、

前記電動モータと前記前輪との間に前記1以上のバッテリーが配置され、

前記1以上のバッテリーはその長軸が、前記2つの後輪が並ぶ方向と同じ方向に向かって延びるように横置き配置された構造を有することを特徴とする請求項 1 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 5】 前記遊戯盤は、前記走行面が周方向に連続し且つ中央部に向かって従って設置面からの高さが低くなる形状を有しており、

前記中央部には前記前輪及び／または前記後輪が完全に入り得る大きさを有し且つ前記遠隔制御走行玩具が自力で脱出可能な深さを有する凹部が形成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 6】 前記凹部の内周面と前記設置面との間の角度が  $93 \pm 1^\circ$  の角度である請求項 4 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 7】 前記走行面の主要部が、前記凹部に隣接して第 1 の曲率半径を有する第 1 の傾斜面と、前記第 1 の傾斜面の外側に連続して曲率半径が無限大に近い第 2 の曲率半径を有する第 2 の傾斜面とからなり、

前記第 2 の傾斜面の前記設置面からの角度が  $32.2^\circ \sim 42.2^\circ$  の範囲にあることを特徴とする請求項 5 または 6 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 8】 前記走行面は、前記凹部に隣接して第 1 の曲率半径を有する第 1 の傾斜面と、前記第 1 の傾斜面の外側に連続して曲率半径が無限大に近い第 2 の曲率半径を有する第 2 の傾斜面と、前記第 2 の傾斜面の外側に連続して曲率半径が前記第 1 の曲率半径よりも小さい第 3 の曲率半径を有する第 3 の傾斜面と、前記第 3 の傾斜面の外側に連続して曲率半径が前記第 3 の曲率半径よりも小さい第 4 の曲率半径を有する第 4 の傾斜面とを有し、

前記第 2 の傾斜面、前記第 1 の傾斜面、前記第 3 の傾斜面、前記第 4 の傾斜面の順に幅寸法が小さく、

前記第 2 の傾斜面の前記設置面からの角度が  $32.2^\circ \sim 42.2^\circ$  の範囲にあることを特徴とする請求項 5 または 6 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 9】 前記第 3 の傾斜面と前記設置面との間の角度が  $48 \pm 2^\circ$  の角度範囲にあり、

前記第 4 の傾斜面と前記設置面との間の角度が  $89 \pm 1^\circ$  の角度範囲にある請求項 8 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 10】 前記第 4 の傾斜面の外側にほぼ水平な水平面がある請求項 9 に記載の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置。

【請求項 11】 1 つの前輪と 2 つの後輪を有する遠隔制御走行玩具であって

前記 2 つの後輪の直径寸法が異なることを特徴とする遠隔制御走行玩具。

【請求項 12】 1 つの前輪と 2 つの後輪を有し、1 以上のバッテリーを電源として電動モータを駆動する遠隔制御走行玩具であって、

前記後輪の 2 つの車輪の直径寸法が異なり、

前記電動モータと該電動モータに接続される 1 以上のバッテリーが車体に搭載され、

前記 1 以上のバッテリーはその長軸が、前記車体の前後方向に延びる車体の中心線と交差するように横置き配置された構造を有することを特徴とする遠隔制御走行玩具。

【請求項 13】 走行面上を遠隔制御走行玩具が走行する遊戯盤であって、

前記走行面が周方向に連続し且つ中央部に向かうに従って設置面からの高さが低くなる形状を有しており、

前記中央部には前記前輪及び／または前記後輪が完全に入り得る大きさを有し且つ前記遠隔制御走行玩具が自力で脱出可能な深さを有する凹部が形成されていることを特徴とする遊戯盤。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

#### 【発明の属する技術分野】

本発明は、遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置、遠隔制御走行玩具及び遊戯盤に関するものである。

##### 【0002】

#### 【従来技術】

従来より遠隔制御可能な走行玩具を競争させて遊ぶ遊戯玩具装置が知られている。また特開 2002-962 号公報には、遊戯盤の走行面上に遠隔制御可能なコマ玩具を走行させ、相手のコマ玩具を遊戯盤の外に弾き出したり、相手のコマ玩具をひっくり返して遊ぶ遊戯玩具装置が開示されている。そして実用新案登録第 3092080 号公報には中央部に磁石を入れる複数の凹部を備えたコマ玩具用の遊戯盤の一例が開示されている。

## 【0003】

## 【発明が解決しようとする課題】

従来のように、単に遠隔制御の走行玩具を競争させて遊ぶだけでは、走行玩具が意外性のある動きをすることがないため、遊戯者の興味を高めることができない。また特開2002-962号公報に記載の遊戯玩具装置のように、走行玩具が軸を中心にして回転するコマ玩具の場合、意外性のある動きをさせるためには、実用新案登録第3092080号に示される遊戯盤のように永久磁石等を用いてコマ玩具の進路を変更させたり、実用新案登録第3082469号に示された遊戯盤のように回動板等の特別な設備を備えた遊戯盤を用いる必要がある。またコマ玩具では、走行玩具のスピードの増減を急激に行うことができず、スピード感を得ることが難しい。

## 【0004】

本発明の目的は、従来よりも意外性のある動きを遠隔制御走行玩具にさせて遊ぶことができる遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置を提供することにある。

## 【0005】

本発明の他の目的は、遠隔制御走行玩具が転倒またはひっくり返り難く、安定して遊ぶことができる遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置を提供することにある。

## 【0006】

本発明の別の目的は、スピードを増大させても十分に制御が可能な遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置を提供することにある。

## 【0007】

本発明の更に他の目的は、速度の加減速だけでも遠隔制御走行玩具に十分に意外性のある動きをさせることができる遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置及び遊戯盤を提供することにある。

## 【0008】

本発明の別の目的は、動きに意外性のある遠隔制御走行玩具を提供することにある。

## 【0009】

**【課題を解決するための手段】**

本発明の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置は、遠隔制御信号を出力する遠隔制御装置と、1つの前輪と2つの後輪を有して遠隔制御信号により遠隔制御される電動モータを備えた遠隔制御走行玩具と、走行面上を遠隔制御走行玩具が走行する遊戯盤とを備えている。本発明においては、遠隔制御走行玩具の2つの後輪の直径寸法を異ならせた。後輪の直径寸法を異ならせた上で、前輪を一輪にすると、走行面の状態に応じて今までには体験したことのない意外性のある動きを遠隔制御走行玩具に行わせることができる。そのため単なる遠隔制御と比べて、制御が可能であるにも拘わらず意外性の高い動きを遠隔制御走行玩具に行わせて遊ぶことができる。特に、相手の走行玩具と戦うときだけでなく、相手の玩具から逃げる場合でも、この意外性を積極的に利用すれば、スリルに溢れた遊びを体験することができる。

**【0010】**

遠隔制御走行玩具が意外性のある動きをするため、細かい制御はかえって制御性を低下させる原因になるだけでなく、スピードアップの障害になる。そこで、遠隔制御装置は、通常で速度で電動モータの回転させる信号を出力する際に操作されるスイッチと、通常で速度よりも速い速度で電動モータを回転させる加速信号を出力する際に操作される加速スイッチとを備えたシンプルなものに適している。このようなシンプルな遠隔制御装置を用いる場合には、ゲーム開始前に前輪をどのような角度に設定するかが、後の制御に大きく影響するので、前輪の角度の設定も遊びの一部となり、遊戯者の興味を更に高めることができる。

**【0011】**

2つの後輪の直径寸法を異ならせると、車体が傾くため、走行する角度によっては転倒したりひっくり返り易くなる。そこで電動モータを搭載した車体には、この電動モータに接続された1以上のバッテリーを、その軸が2つの後輪が並ぶ方向と同じ方向に向かって延びるように横置きに配置するのが好ましい。言い換えると、バッテリーは車体の前後方向に延びる中心線と交差する方向にその長軸が延びるように配置するのが好ましい。このようにすると重心が低くなるだけでなく、車体の横方向の動きに対して安定した動作が得られる。したがって遊戯盤の走

行面の傾斜が急であっても、または複雑な傾斜構成の場合でも、簡単に転倒することなく、意外性がある安定した走行を得ることができる。なお2つの後輪の間に電動モータを配置し、電動モータと前輪との間に1以上のバッテリーを配置すると更に安定した走行を得ることができる。

#### 【0012】

使用する遊戯盤は、原則的にはどのようなものでもよい。しかしながら後輪の直径が異なる点を生かして、より意外性のある走行を得るためには、遊戯盤の走行面にも工夫を施すことが好ましい。例えば、走行面が周方向に連続し且つ中央部に向かうに従って設置面からの高さが低くなる形状を有している場合には、前記前輪及び／または前記後輪が完全に入り得る大きさを有し且つ遠隔制御走行玩具が自力で脱出可能な深さを有する凹部を形成する。凹部の大きさ及び深さ並びに遠隔制御走行玩具の速度によって、遠隔制御走行玩具が走行不能な状態になったり、凹部から脱出できない状況になる。このような状況は、前輪及び後輪の全部が凹部内に嵌り、しかも遠隔制御走行玩具の速度が必要十分な速度まで上昇し得ない場合や、車輪の一部または全部が凹部内に嵌った状態で、しかも車体または車体の実装した外装が凹部の内壁に引っ掛かって前進できなくなった場合等に生じる。中央部にこのような凹部を形成すると、後輪の片方が凹部に入ったような場合に、遠隔制御走行玩具が急に逆転するような動きをすることもあり、遠隔制御走行玩具にさらに意外性のある動きを与えることができる。また凹部から脱出できない状態を勝負の敗因理由とすれば、下方のエリアで逃げ回っている際に凹部に落下してしまう事態も発生するので、逃げ回るだけの面白くないゲーム展開になることがない。

#### 【0013】

なお発明者が研究の結果、凹部の内周面と設置面との間の角度を $93 \pm 1^\circ$ の角度範囲のものとすると、片方の後輪が凹部に落ちた際の動きに意外性のある動きが生まれる可能性が高いことが分かった。

#### 【0014】

また走行面の主要部を、凹部に隣接して第1の曲率半径を有する第1の傾斜面と、第1の傾斜面の外側に連続して曲率半径が無限大に近い第2の曲率半径を有

する第2の傾斜面とから構成し、第2の傾斜面の設置面からの角度が $32.2^{\circ}$ ～ $42.2^{\circ}$ の範囲になるようにすると、後輪の直径寸法が異なる遠隔制御走行玩具が第1の傾斜面に入った際に、急に第2の傾斜面の上方に向かって登って行く等の予想外の動きが得られることが分かった。したがってこの曲率半径及び角度範囲には、技術的に見て顕著な効果がある。

#### 【0015】

また走行面を、凹部に隣接して第1の曲率半径を有する第1の傾斜面と、第1の傾斜面の外側に連続して曲率半径が無限大に近い第2の曲率半径を有する第2の傾斜面と、第2の傾斜面の外側に連続して曲率半径が第1の曲率半径よりも小さい第3の曲率半径を有する第3の傾斜面と、第3の傾斜面の外側に連続して曲率半径が第3の曲率半径よりも小さい第4の曲率半径を有する第4の傾斜面とを有するものとし、第2の傾斜面、第1の傾斜面、第3の傾斜面、第4の傾斜面の順に幅寸法を小さくし、第2の傾斜面の設置面からの角度を $32.2^{\circ}$ ～ $42.2^{\circ}$ の範囲にすると、遠隔制御走行玩具の2つの後輪の直径寸法を変えたことの効果を更に際立たせることができる。

#### 【0016】

そして更に第3の傾斜面と設置面との間の角度を $48 \pm 2^{\circ}$ の角度範囲にしたり、第4の傾斜面と設置面との間の角度が $89 \pm 1^{\circ}$ の角度範囲にしたり、第4の傾斜面の外側にほぼ水平な水平面を設けたりすると、それぞれ遠隔制御走行玩具に意外性のあるまたは予想外の動きをさせることができる。なおこれらの角度範囲の組合せは、遠隔制御走行玩具の車輪の条件等に応じて適宜に変更すればよい。なお本発明で用いる遠隔制御走行玩具及び遊戯盤は、それ自体でも技術的に優れた特徴を持つものであり、部品点数の少ない簡単な構成でありながら、大人も子供も楽しく遊ぶことができる。

#### 【0017】

##### 【発明の実施の形態】

以下図面を参照して本発明の実施の形態の一例を詳細に説明する。

#### 【0018】

図1 (A) 乃至 (F) は、本発明の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置に

用いるのに適した本発明の実施の形態の遠隔制御走行玩具 1 の平面図、底面図、正面図、背面図、左側面図及び右側面図である。この遠隔制御走行玩具 1 は、車体 3 の前方に 1 つの前輪 5 を有し、車体 3 の後方に 2 つの後輪 7 及び 9 を有している。3 つの車輪のうち前輪 5 の直径が一番小さい。そして 2 つの後輪 7 及び 9 は、その直径寸法が異なっている。ちなみに後輪 9 の直径寸法と後輪 7 の直径寸法は、後輪 9 の直径寸法を 1 としたときに、ほぼ  $1 : 0.8$  の関係にある。この実施の形態の遠隔制御走行玩具の形態及び構造に関して見ると、後輪の直径寸法の比は、直径寸法の大きい方の後輪の直径を 1 としたときに、 $1 : 0.738 \sim 1 : 0.775$  の範囲にあることが望ましい。これらの範囲であれば、直径寸法が異なることが走行の障害にならず、しかも意外性のある走行特性を得ることができる。なお好ましい比率は、上記の例に限定されず、車体の形状及び大きさ、後輪の素材、遊戯盤の大きさ、傾斜面の角度及び素材等の組み合わせによって変化する。

#### 【0019】

前輪 5 が装着されている前輪支持アーム 11 は、回動中心 13 を中心にして所定の角度範囲内で角度の設定変更が可能である。走行中に角度の設定が変わらないようにするためには、回動部分にクリック機構を設けておいてもよい。

#### 【0020】

車体 3 の上面及び背面には、外装パーツを取りつけるための、6 個の被取付部 15 乃至 25 を備えている。これらの被取付部 15 乃至 25 には、図 2 に示す 4 種類の外装パーツ 27 乃至 33 が装着可能である。なおこれらの外装パーツ 27 乃至 33 は、装着することが必須ではなく、好みに応じて装着すればよい。また図 2 に示した形状以外の外装パーツを装着してもよいのは勿論である。

#### 【0021】

図 3 には、電池カバー 35 を外した状態の遠隔制御走行玩具 1 の底面図を示してある。この遠隔制御走行玩具では、2 つの後輪 7 及び 9 の間に位置する車体 3 の後方エリアに電動モータを配置している。そして電動モータと前輪との間の前方エリア 3B に 2 本のバッテリー 37 を配置している。なお無線通信回路及び電動モータの制御回路の回路基板は、後方エリア 3A 及び前方エリア 3B のいずれに

配置してもよいが、この例では後方エリア 3 A に回路基板を配置している。2 本のバッテリー 3 7 は、その長軸が 2 つの後輪 7 及び 9 が並ぶ方向と同じ方向に向かって延びるように、または車体の前後方向に延びる中心線とその長軸が交差するように横置きに配置されている。具体的には、後輪 7 及び 9 の車軸とバッテリー 3 7 の長軸が平行になるように、バッテリー 3 7 が配置されている。このようにすると重心が低くなるだけでなく、車体の横方向の動きに対して安定した動作が得られる。したがって遊戯盤の走行面の傾斜が急であったり、または複雑な傾斜構成を有する場合でも、簡単に転倒することなく、意外性があるとしても安定した走行を得ることができる。

#### 【0022】

図 4 は、本実施の形態で使用する遠隔制御装置 3 9 の一例の外観を示す斜視図である。この遠隔制御装置 3 9 は、通常で電動モータを回転させるための信号を出力する際に操作されるスイッチ SW 1 と、通常で電動モータを回転させる加速信号を出力する際に操作される加速スイッチ SW 2 の 2 つの制御スイッチのみを備えたシンプルな構成を有している。加速スイッチ SW 2 を押したときの速度は、スイッチ SW 1 を押したときの速度の数倍に設定してある。スイッチ SW 1 を押し続けるとほぼ一定の速度で走行し、スイッチ SW 1 を離すと、電動モータへの通電が停止されて速度が減少する。そしてスイッチ SW 1 が押されている場合に、加速スイッチ SW 2 を押したときには、通常で回転速度から予め定めた加速度で急加速する。加速スイッチ SW 2 からの指令（加速信号）は、スイッチ SW 1 を押している間だけ送信されるようにしてもよいが、スイッチ SW 1 が押されていないときに加速スイッチ SW 2 のみが押された場合でも加速信号が送信されるようにしてもよい。遠隔制御は無線や赤外線のものを用いてもよい。このようなシンプルな遠隔制御装置 3 9 を用いる場合には、ゲーム開始前に前輪 5 をどのような角度に設定するかが、後の制御に大きく影響するので、前輪 5 の角度の設定も遊びの一部となる。

#### 【0023】

図 5 (A) 乃至 (C) は、本実施の形態で用いる遊戯盤 4 1 の斜視図、正面図及び平面図である。そして図 6 (A) は図 5 (C) の A-A 線断面図であり、図

6 (B) は遊戯盤 4 1 の半部断面図の詳細を示す図である。この遊戯盤 4 1 は、走行面 4 2 が周方向に連続し且つ中央部に向かうに従って設置面 4 0 からの高さが低くなる形状を有している。そして中央部に遠隔制御走行玩具 1 が完全に入り込む大きさを有し且つ遠隔制御走行玩具 1 が自力で脱出可能な深さを有する凹部 4 3 が形成されている。なおこの凹部 4 3 は、前輪 5 及び／または後輪 7, 9 が完全に入り得る大きさを有し且つ遠隔制御走行玩具 1 が自力で脱出可能な深さを有するものであればよく、この例に限定されるものではない。中央部にこのような凹部 4 3 を形成すると、後輪 7 または 9 の片方が凹部 4 3 に入ったような場合に、遠隔制御走行玩具 1 が急に逆転するような動きをすることもあり、遠隔制御走行玩具 1 にさらに意外性のある動きを与えることができる。また凹部 4 3 の大きさ及び深さ並びに遠隔制御走行玩具 1 の速度によって、遠隔制御走行玩具 1 が走行不能な状態になったり、凹部 4 3 から脱出できない状況になる。このような状況は、前輪 5 及び後輪 7, 9 の全部が凹部 4 3 内に嵌り、しかも遠隔制御走行玩具 1 の速度が必要十分な速度まで上昇し得ない場合や、車輪 5, 7 または 9 の一部または全部が凹部 4 3 内に嵌った状態で、しかも車体 3 または車体 3 に実装した外装が凹部の内壁に引っ掛かって前進できなくなった場合等に生じる。

#### 【0024】

図 6 (B) に示すように、凹部 4 3 の内周面と設置面 4 0 との間の角度  $\theta_0$  を  $93 \pm 1^\circ$  の角度範囲のものとすると、片方の後輪 7 または 9 が凹部 4 3 に落ちた際の動きに意外性のある動きが生まれる可能性が高い。

#### 【0025】

また走行面 4 2 は、凹部 4 3 に隣接して第 1 の曲率半径  $R_1$  (118.5) を有する第 1 の傾斜面 4 2 A と、第 1 の傾斜面 4 2 A の外側に連続して曲率半径が無限大に近い第 2 の曲率半径を有する第 2 の傾斜面 4 2 B と、第 2 の傾斜面 4 2 B の外側に連続して曲率半径が第 1 の曲率半径よりも小さい第 3 の曲率半径  $R_2$  (98.5) を有する第 3 の傾斜面 4 2 C と、第 3 の傾斜面 4 2 C の外側に連続して曲率半径が第 3 の曲率半径よりも小さい第 4 の曲率半径  $R_3$  (18.5) を有する第 4 の傾斜面 4 2 D とを有する。そしてこの例では、第 2 の傾斜面 4 2 B、第 1 の傾斜面 4 2 A、第 3 の傾斜面 4 2 C、第 4 の傾斜面 4 2 D の順に幅寸法

(斜面に登って行く方向の寸法)を小さく設定してある。そして第2の傾斜面42Bの設置面40からの角度 $\theta$ は、 $32.2^{\circ} \sim 42.2^{\circ}$ の範囲に設定する。具体的には、この角度を $37.2^{\circ}$ に設定してある。

#### 【0026】

また第3の傾斜面42Cと設置面40との間の角度 $\theta_1$ は、 $48 \pm 2^{\circ}$ の角度範囲にするのが好ましく、第4の傾斜面42Dと設置面40との間の角度 $\theta_2$ は $89 \pm 1^{\circ}$ の角度範囲にするのが好ましい。さらにこの実施の形態では、第4の傾斜面42Dの外側にほぼ水平な水平面42Eを設けている。

#### 【0027】

上記のように走行面42を決定すると、遠隔制御走行玩具1により意外性のあるまたは予想外の動きをさせることができる。

#### 【0028】

図7は、遊戯盤41の走行面42上に本実施の形態の遠隔制御走行玩具1を置いた状態を示している。遠隔制御走行玩具1A～1Cは、それぞれ傾斜面に対する傾き方が異なっている。この傾き方が、遠隔制御走行玩具に意外性のある動きを与えるのである。

#### 【0029】

本実施の形態の遊戯玩具装置で遊ぶ場合には、例えば図8(A)に示すように、相手の遠隔制御走行玩具に後ろまたは横から体当たりをして、相手の遠隔制御走行玩具を遊戯盤41の外に押し出した場合を勝利と定めてもよい。また図8(B)に示すように、走行面の中央の凹部43に相手の遠隔制御走行玩具を落下させて凹部43から脱出できない状態にした場合を勝利と定めてもよく、勝利条件は任意に定めればよい。

#### 【0030】

なお本実施の形態では、電動モータ、前輪、後輪及び外装パーツはそれぞれ交換可能に装着してある。したがって戦略に応じて、これらのパーツを交換して遊べば、さらに遊戯者の興味が高まる。

#### 【0031】

上記の実施の形態では、凹部43として断面形状が円形のものを用いたが、凹

部 4 3 の断面形状は円形に限られず、楕円形やその他の形状を有するものでもよいのは勿論である。

#### 【0032】

なお本発明は、走行玩具の複数の車輪の一部の直径を異ならせることにより、車体を傾斜させて、意外性のある走行を得るという技術的思想を基礎にして構成されるものである。この技術的思想は、三輪車だけではなく、四輪車、またはそれ以上の数の車輪を有する走行玩具にも当然にして適用可能なものである。

#### 【0033】

##### 【発明の効果】

本発明のように、遠隔制御走行玩具の 2 つの後輪の直径寸法を異ならせた上で、前輪を一輪にすると、走行面の状態に応じて今までには体験したことのない意外性のある動きを遠隔制御走行玩具に行わせることができるので、単なる遠隔制御と比べて、制御が可能であるにも拘わらず意外性の高い動きを遠隔制御走行玩具に行わせて遊ぶことができる。特に、相手の遠隔制御走行玩具と戦うときだけでなく、相手の玩具から逃げる場合でも、この意外性を積極的に利用すれば、スリルに溢れた遊びを体験することができる利点を得られる。

#### 【0034】

また遠隔制御装置として、通常で電動モータを回転させる信号を出力する際に操作されるスイッチと、通常で速度よりも速い速度で電動モータを回転させる加速信号を出力する際に操作される加速スイッチとを備えたシンプルなものを用いると、遠隔制御走行玩具が意外性のある動きをしても、またスピードアップを図っても、ほとんど制御性を低下させることがないという利点を得られる。

#### 【0035】

また電動モータと該電動モータに接続される 1 以上のバッテリーを車体に搭載し、1 以上のバッテリーをその長軸が、車体の前後方向に延びる車体の中心線と交差するように横置き配置すると、重心が低くなるだけでなく、車体の横方向の動きに対して安定した動作が得られる。したがって遊戯盤の走行面の走行面の傾斜がきつかったり、または複雑な場合でも、簡単に転倒することなく、意外性があったり、しかも安定した走行を得ることができる利点がある。

**【図面の簡単な説明】****【図 1】**

(A) 乃至 (F) は、本発明の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置に用いるのに適した本発明の実施の形態の遠隔制御走行玩具の平面図、底面図、正面図、背面図、左側面図及び右側面図である。

**【図 2】**

外装パーツの実装を説明するために用いる分解斜視図である。

**【図 3】**

電池カバーを外した状態の遠隔制御走行玩具の底面図を示した図である。

**【図 4】**

本実施の形態で使用する遠隔制御装置の一例の外観を示す斜視図である。

**【図 5】**

(A) 乃至 (C) は、本実施の形態で使用する遠隔制御装置の一例の外観を示す斜視図である。

**【図 6】**

(A) は図 5 (C) の A-A 線断面図であり、(B) は遊戯盤の半部拡大断面図の詳細を示す図である。

**【図 7】**

遊戯盤の走行面上に本実施の形態の遠隔制御走行玩具を置いた状態を示す図である。

**【図 8】**

(A) 及び (B) は、それぞれ本実施の形態の遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置の遊び方の例を説明するために用いる図である。

**【符号の説明】**

- 1 遠隔制御走行玩具
- 3 車体
- 5 前輪
- 7, 9 後輪
- 11 前輪支持アーム

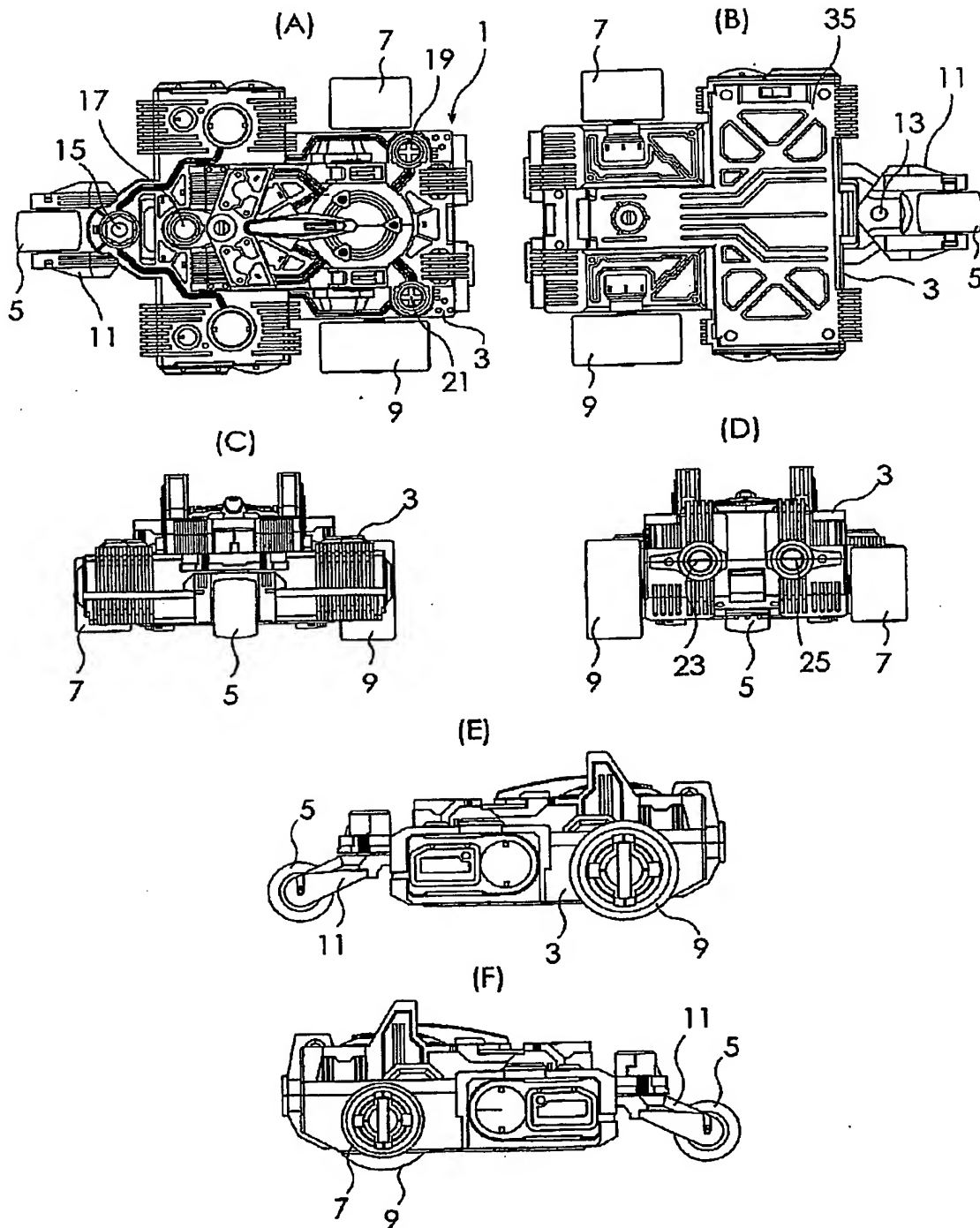
37 バッテリ

41 遊戯盤

43 凹部

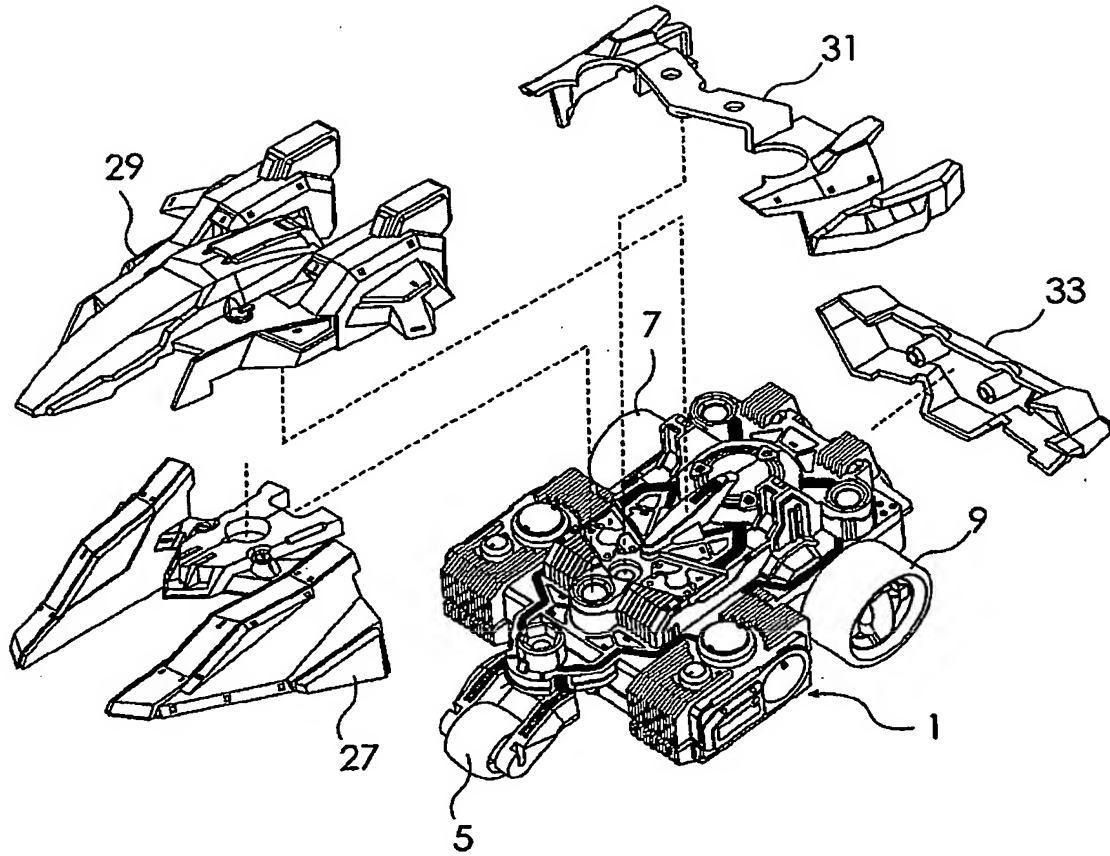
【書類名】 図面

【図 1】



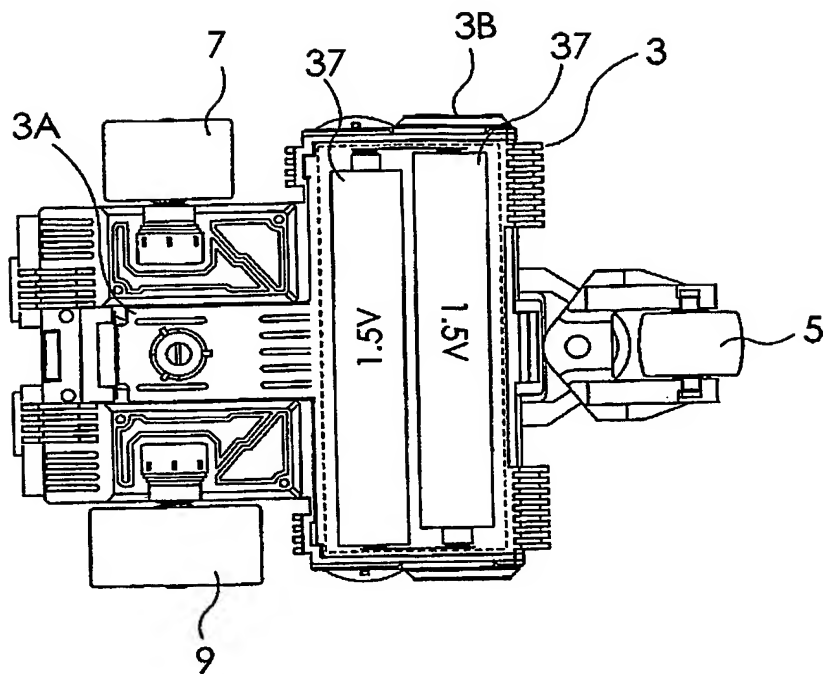
BEST AVAILABLE COPY

【図 2】

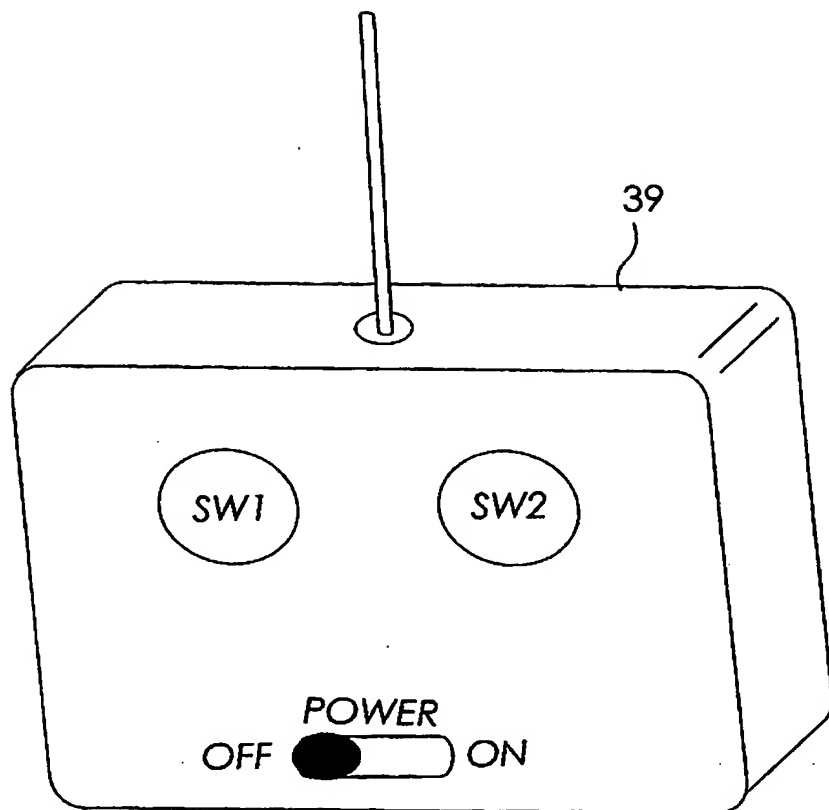


BEST AVAILABLE COPY

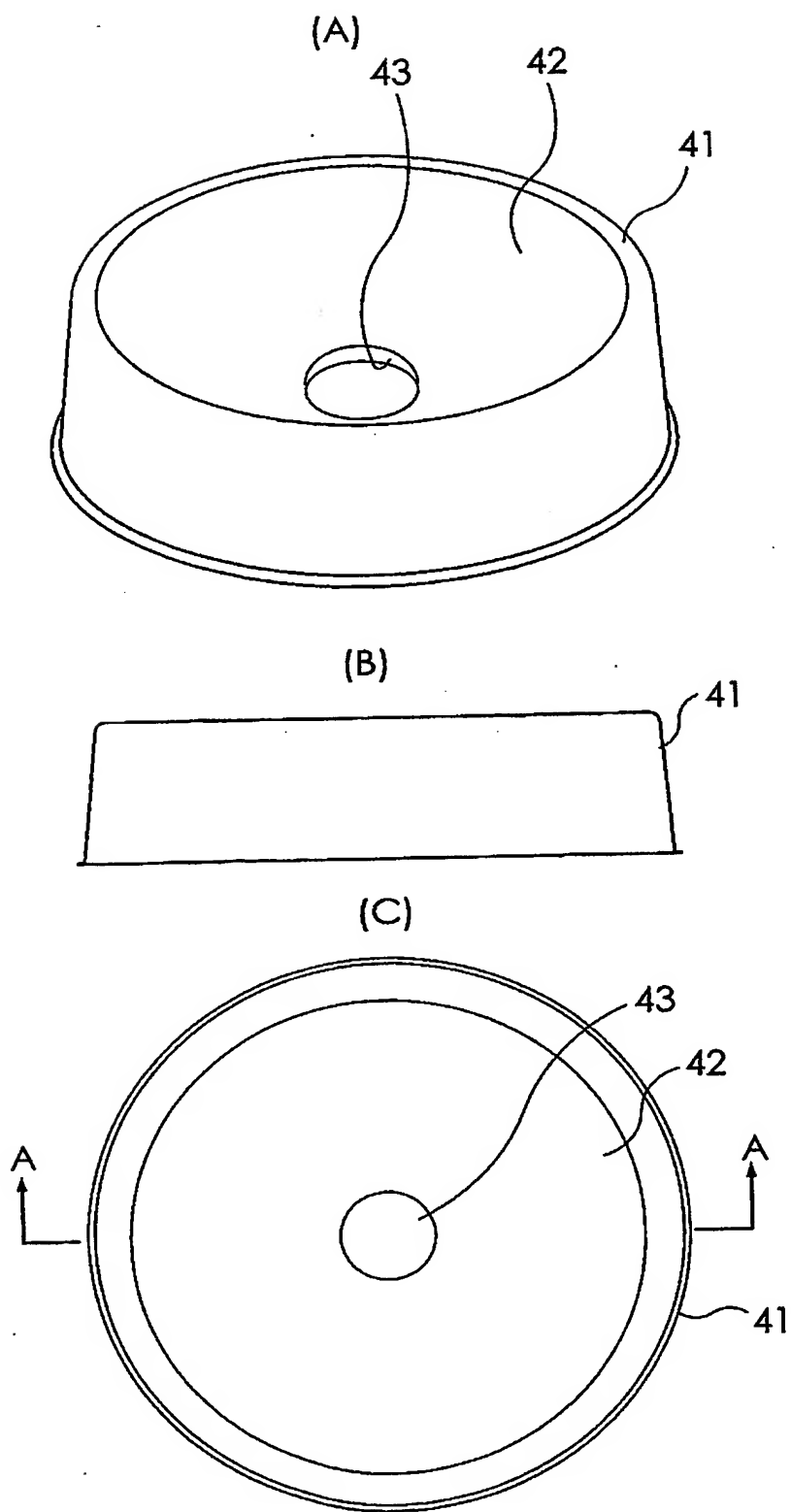
【図3】



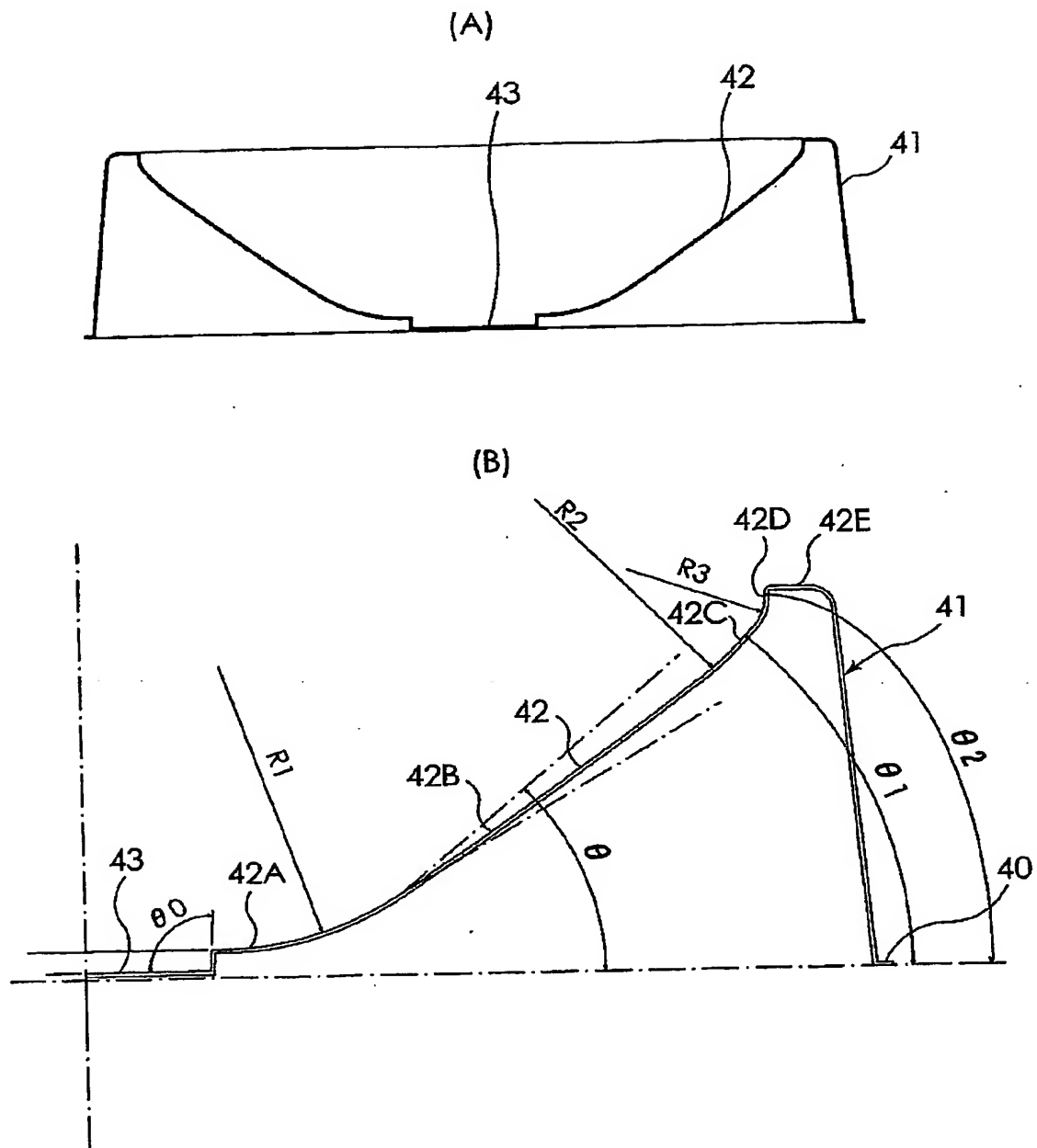
【図 4】



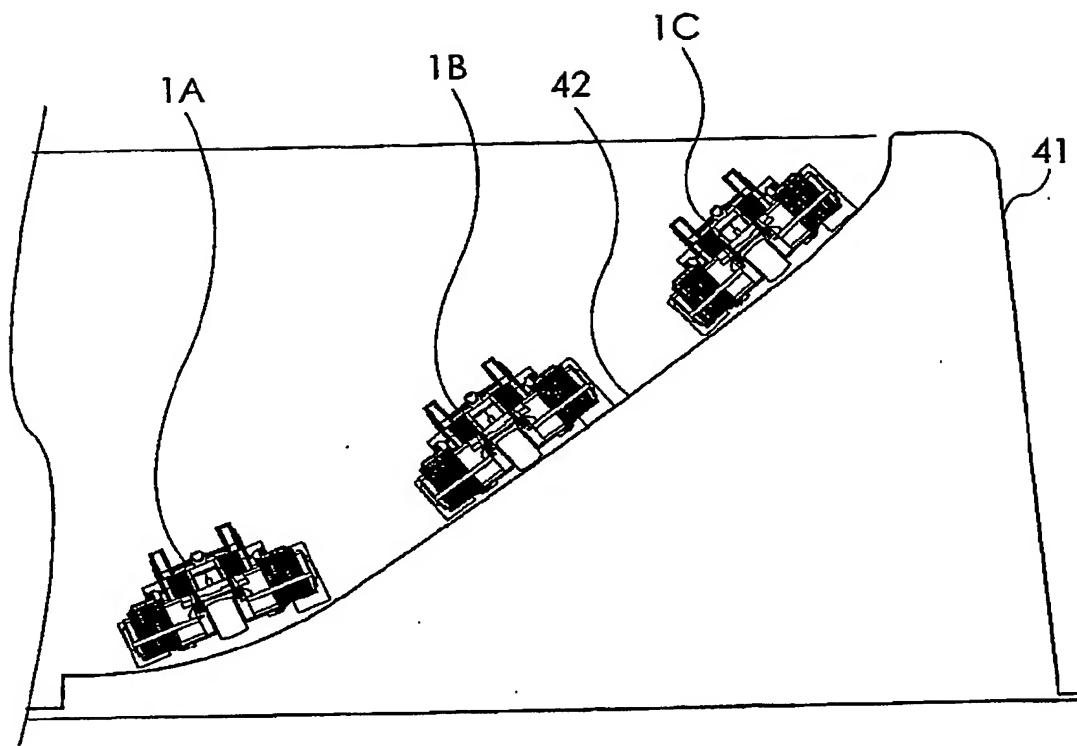
【図5】



【図 6】

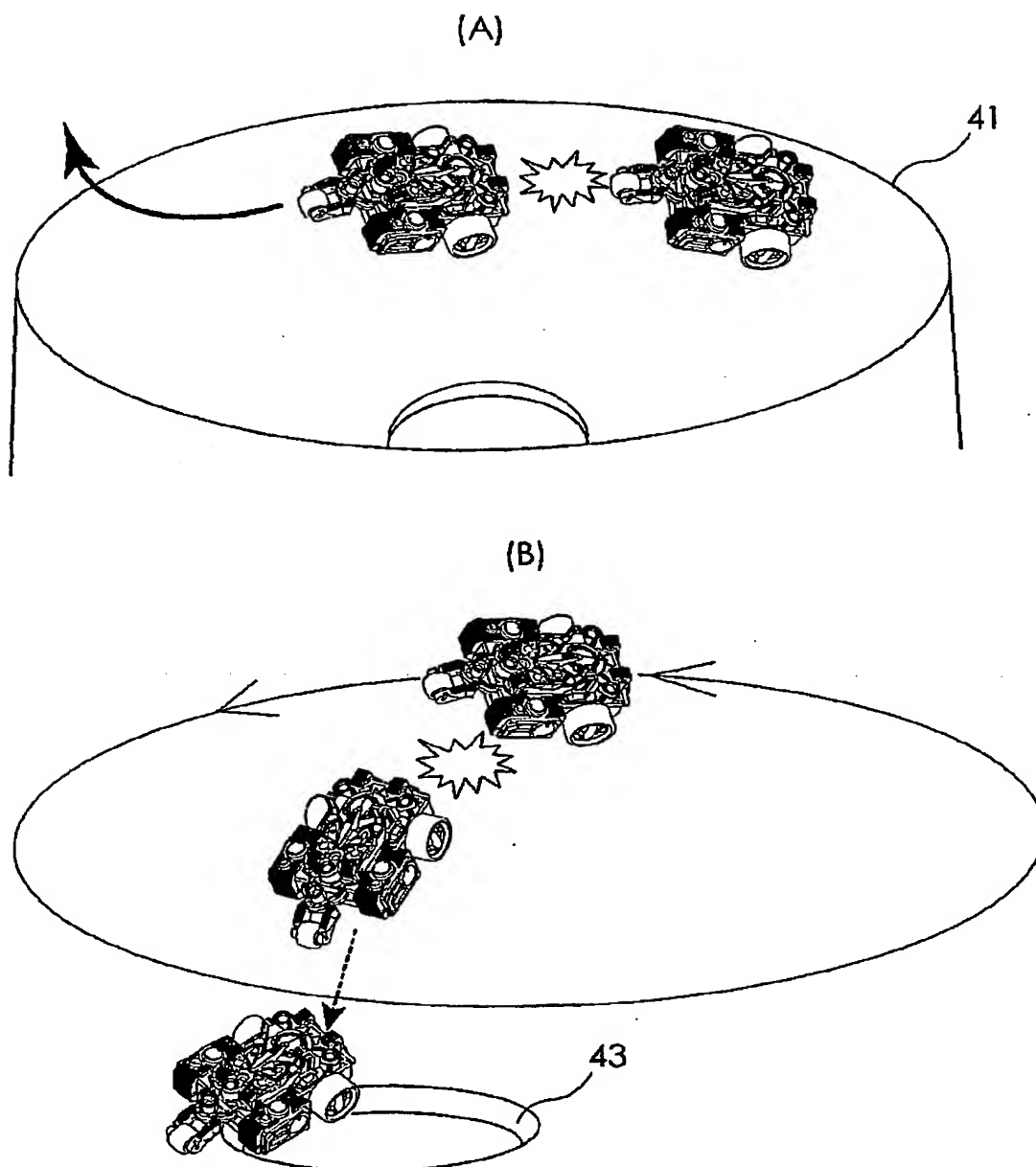


【図 7】



BEST AVAILABLE COPY

【図 8】



BEST AVAILABLE COPY

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 従来よりも意外性のある動きを遠隔制御走行玩具にさせて遊ぶことができる遠隔制御走行玩具を用いた遊戯玩具装置を提供する。

【解決手段】 1つの前輪5と2つの後輪7, 9を有して遠隔制御信号により遠隔制御される遠隔制御走行玩具1を遊戯盤の走行面上で走行させて遊ぶ遊戯玩具装置である。遠隔制御走行玩具1の2つの後輪7, 9の直径寸法を異ならせる。後輪7, 9の直径寸法を異ならせた上で、前輪5を一輪にすると、走行面の状態に応じて今までには体験したことのない意外性のある動きを遠隔制御走行玩具1に行わせることができる。

【選択図】 図2

特願 2003-092957

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[000105637]

1. 変更年月日

2002年 8月26日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

氏 名

コナミ株式会社